



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dewasa ini hobi mengoleksi *action figure* atau *hobbies toys* berkembang pesat di tanah air khususnya daerah ibukota Jakarta dan juga sekitarnya. Berbasis data yang didapatkan pada pendapatan e-commerce Indonesia versi Statista 2017-2023. Terdapat segmen pasar yang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat pada sektor pasar hobi dan mainan yang mencakup sebesar 66,93% dari US\$ 1,9 miliar pada 2018 menjadi US\$ 3,2 miliar pada 2019.

Setiaji (2014) mengatakan bahwa hobbies toys terdiri dari ragam jenis salah satu contoh besarnya adalah *action figure*. *Action Figure* merupakan bentuk model atau miniatur dari beragam sosok tokoh yang terkenal, karakter film dan juga animasi. *Action figures* itu sendiri dibuat dengan bentukan proporsi yang detail dan memiliki tingkat kemiripan yang sangat tinggi. Kurniawan (2009) mengatakan bahwa Sebagian besar *action figures* dibuat berdasarkan karakter-karakter animasi, komik, karakter-karakter dari permainan video game yang berasal dari negara jepang. *Action figures* juga dapat dibagi menjadi berbagai kategori yang besar antara lain Nendoroid, SHFiguarts, Hottoys, dan figma.

Setelah melakukan wawancara dengan kolektor, penjual, dan juga pembuat *hobbies toys* dapat disimpulkan bahwa adanya kendala terhadap pegiat mainan hobi yang baru ingin mengetahui tentang *hobbies toys*, adanya kurang informasi yang memberikan kejelasan informasi mengenai *hobbies toy*, serta

ketidapkahaman masyarakat awam terhadap perbedaan antara *hobbies toys* dan juga mainan yang sudah beredar. Penulis juga mendapatkan hasil survey yang dibuktikan dengan melibatkan 61 responden berdomisili pada daerah Jakarta dan juga sekitarnya. Dimana terdapat 78,7% responden mengatakan bahwa membutuhkannya media informasi mengenai *hobbies toys*. Penulis melakukan observasi dan tidak menemukan adanya buku informasi mengenai *hobbies toys* di toko buku Gramedia, observasi dilakukan pada 24 Februari 2020.

Mengkoleksi *hobbies toys* merupakan salah satu aktivitas yang memiliki pengeluaran yang cukup besar. Salah satu keuntungan bagi para kolektor dalam menjalankan hobinya tersebut yaitu akan mendapatkan sebuah peluang berupa sebuah investasi dengan keuntungan yang besar. Tidak hanya untuk menghasilkan keuntungan berinvestasi yang sangat besar, mengoleksi *action figures* tentunya dapat membuka wawasan kita mengenai *hobbies toys* lebih luas lagi dan juga menambah relasi. Penulis mengutip dari hasil wawancara dengan Bayu Arafat selaku pendiri dari Dolanan Keren yaitu pasar penjualan *action figure* memang sangat besar di Indonesia khususnya daerah Jakarta dan juga sekitarnya. Beliau juga menguatkan *statement* tersebut dengan memberikan informasi bahwa *action figure* lokal buatan Dolanan Keren itu sendiri langsung *sold out* ketika *pre order* baru dijalankan selama 30 menit. Itu menjadi tanda bahwa peminat mainan hobi di Indonesia sangat banyak diminati.

Banyaknya informasi mengenai dunia *hobbies toys* yang tersebar dari berbagai forum dan komunitas pegiat maianan hobi. Namun tidak semua pegiat mainan hobi dapat mengakses informasi tersebut dikarenakan adanya kelompok

forum dan komunitas yang bersifat eksklusif. Oleh sebab itu penulis merancang media informasi mengenai *hobbies toys* yang dapat mencakup semua informasi dan bersifat umum. Dimana didalam media informasi tersebut berisikan mengenai kondisi pasar *hobbies toys* saat ini, *brand* lokal yang membuat *hobbies toys*, Material pembuatan sebuah *action figure*, cara perawatan, pengenalan terhadap komunitas-komunitas *hobbies toys*. Yang diharapkan dapat membantu pegiat mainan hobi yang awam maupun awal penghobi ataupun kolektor yang ingin lebih lanjut atau mendalami tentang dunia *hobbies toys* kedepannya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah bagaimana cara untuk merancang buku informasi mengenai *hobbies toys* yang menarik bagi para pegiat *hobbies toys* yang ingin mengetahui pengetahuan umum mengenai *hobbies toys*.

## **1.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan-batasan masalah dalam pembuatan Tugas Akhir ini agar penulis dapat membuat dengan tujuan yang benar dan tidak menyimpang. Batasan-batasannya adalah sebagai berikut:

### **1. Demografis**

Jenis Kelamin : Laki – laki dan Perempuan

Usia : 19 – 35 Tahun

Kelas Ekonomi : A dan B

## 2. Geografis

Primer : Jabodetabek

Sekunder : Diluar wilayah Jabodetabek

## 3. Psikografis

Pegiat mainan hobi yang memiliki ketertarikan akan mainan hobi dan yang mempunyai keinginan untuk mengoleksi namun belum mengetahui informasi mainan hobi yang lebih jauh.

### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang buku informasi mengenai *hobbies toys*. Memberikan pengetahuan dan ilmu akan *hobbies toys* untuk para pembaca yang khususnya mendalami dan ingin mengetahui akan *hobbies toys*.

### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapatkan dari tugas akhir ini:

1. Bagi pegiat *hobbies toys* buku informasi ini diharapkan dapat memiliki rmanfaat untuk mengenali lebih luas lagi mengenai informasi *hobbies toys*.
2. Untuk penulis, tugas akhir ini bertujuan agar dapat bermanfaat sebagai pengalaman hidup dan portofolio dalam bidang pembuatan buku informasi yang apat digunakan sebagai pedoman atau karir di masa depan.